FR

Pot de Vin

Les temps sont incertains. Il n'y a plus de pouvoir en place depuis le coup d'Etat. Des petits malfrats aux aristocrates les plus haut placés, tout le monde cherche à entrer dans les bonnes grâces des Guildes. Mais pour en arriver là, il faut corrompre, tromper, et s'attirer les faveurs des quatre personnages les plus puissants et influents de la ville. Pour y parvenir, il faudra se montrer prudent et astucieux. Les nouvelles vont vite, et les Guildes feront tout pour ne pas ternir leur image… à moins qu'elles ne puissent en tirer profit !

Le but de Pot-de-Vin est de collectionner différents symboles de Guildes, en remportant des manches, en subtilisant des cartes à ses adversaires et en rassemblant le bon nombre de symboles afin de gagner le plus de points possible. Des cartes Joker peuvent être ajoutées à une Guilde de son choix, mais attention aux Pots-de-Vin (13). S'ils ne sont pas tous collectés par l'un des joueurs, ils se retourneront contre eux.

Matériel de jeu

64 cartes dont:

52 cartes divisées en 4 Personnages (13 exemplaires chacun), appelés les cartes Personnages, qui symbolisent 4 Dignitaires influents:

Aldo

Pietra

Enzo

Ugo

6 Guildes, apparaissant sur les cartes numérotées de 4 à 12;

Guilde des Nobles

Guilde des Artistes

Guilde des Marchands

Guilde des Artisans

Guilde des Chevaliers

Guilde des Assassins

6 cartes Neutres, apparaissant sur des cartes numérotées de 1 à 3, et une carte de valeur 13;

Carte ?
(Carte Joker, valeur 1)

Carte +2
(Carte Bonus, valeur 2)

Carte -2
(Carte Pénalité, valeur 3)

Carte Pot-de-Vin
(Carte Haute, valeur 13)

6 Cartes de Score

6 Cartes Trésor

1 Tapis de Jeu

24 Jetons «Dessous-de-Table»

1 Carnet de Score

Préparation

(pour une partie de 3 à 5 joueurs / pour des parties à 6 joueurs voir page 4)

Chaque joueur prend un nombre de Jetons «Dessous-de-Table», selon le TABLEAU DE JEU.

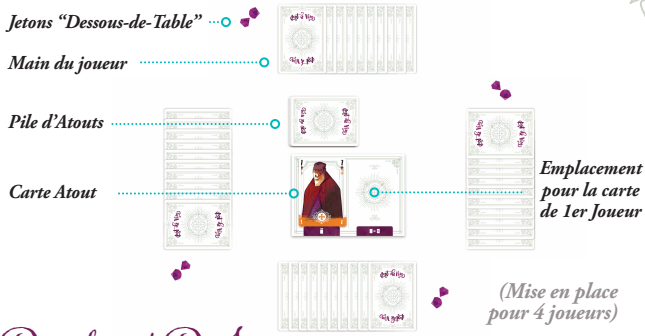
Mélangez les 52 cartes et retirez sans les regarder un certain nombre de cartes selon le nombre de joueurs, comme indiqué dans le TABLEAU DE JEU. Ces cartes sont mises au milieu de la table et forment une pioche *(la Pile d'Atouts)* qui représente aussi le nombre de manches du jeu.

La première carte de la Pile d'Atouts est révélée et sera l'Atout pour la première manche.

Le reste des cartes est distribué aux joueurs comme indiqué dans le TABLEAU DE JEU:

TABLEAU DE JEU

Nombre de Joueurs	*Nombre de cartes dans la Pile d'Atouts*	*Nombre de cartes par joueur*	*Nombre de Jetons «Dessous-de-Table» par joueur*
3	**16**	**12**	**4**
4	**12**	**10**	**2**
5	**12**	**8**	**4**



Déroulement Du Jeu

Le nombre de manches est fixé par le nombre de cartes dans la Pile d’Atouts. Lors de la première manche, le Premier Joueur est choisi au hasard. Lors des manches suivantes, le Premier Joueur sera celui qui aura gagné la manche précédente.

En début de tour, le Premier Joueur choisit de jouer une carte de sa main et finit alors son tour. Le joueur suivant, dans le sens horaire, doit choisir une des actions suivantes:

Passer son tour et piocher un Jeton “Dessous-de-Table”.
Si le joueur choisit cette option, il ne joue pas de cartes durant ce tour-ci. Si le joueur ne possède plus de Jeton “Dessous-de-Table”, alors il ne peut pas choisir cette option.

Jouer une carte du même Personnage que le Premier Joueur.
Si le joueur choisit cette option, **il DOIT jouer une carte du même Personnage que le Premier Joueur** *(la première carte jouée)*. Si le joueur n’a plus de carte du même Personnage, il peut jouer n’importe quelle carte.

La partie se déroule, toujours dans le sens horaire, jusqu’à ce que tous les joueurs aient joué ou passé leur tour. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, la manche se termine.

À chaque manche, la carte piochée dans la pile d'Atouts est placée au milieu de l'aire de jeu et détermine quel Personnage sera l'Atout pour ce tour. Le Personnage Atout battra toutes autres cartes des 3 autres Personnages.

Comment déterminer le vainqueur d'une manche:

1. **Dans le cas où tous les joueurs ont joués des cartes du même Personnage que le Premier Joueur,** le vainqueur de la manche sera celui qui aura joué la carte avec la plus grande valeur ;

2. **Dans le cas où tous les joueurs ont joués des cartes Personnages différents de l'Atout pour cette partie,** le vainqueur de la partie sera celui qui a joué la carte avec le même Personnage que la carte du Premier Joueur et ayant la plus grande valeur ;

3. **Dans le cas où tous les joueurs ont joués des cartes avec différents Personnages, y compris celui de l'Atout,** le vainqueur de la partie sera celui qui aura joué la carte avec le même Personnage que l'Atout et dont la valeur est la plus élevée.

Le vainqueur de la manche reçoit toutes les cartes jouées durant cette partie ainsi que les jetons **"Dessous-de-Table"**, sa propre carte, les cartes jouées par ses adversaires et l'Atout de cette partie. Il prend toutes ces cartes et les range devant lui, retournées à 180°, dans des colonnes et selon les couleurs/symboles des Guildes affichées. Si quelqu'un a joué des jetons **"Dessous-de-Table"** durant cette manche alors le vainqueur peut les placer sur sa carte Trésor.

Toutes les cartes Neutres, y compris les Jokers, les Pot-de-Vins (13), les cartes de valeur +2 et -2, seront gardées dans une colonne à part.

Après que le vainqueur de la manche ait fini de ranger ses cartes, on retourne la première carte de la Pile d'Atouts et le Personnage affiché sera l'Atout pour la manche suivante.

Le vainqueur de la manche précédente devient le nouveau Premier Joueur et une nouvelle manche débute.

Si un joueur n'a plus de cartes en main, les jetons **"Dessous-de-Table"** restants doivent être retirés du jeu.

Si le joueur remportant la manche n'a plus de cartes en main, le joueur le suivant dans le sens du jeu sera désigné premier joueur.

Fin De La Partie

Quand la Pile d'Atouts est épuisée la partie est terminée.

Tous les joueurs qui ont des cartes Joker peuvent les placer dans une colonne de leur choix selon les règles suivantes :

Les cartes Joker ne peuvent pas être placées dans la colonne des cartes Neutres. Il faut les placer dans les Guildes autant que possible.

Une Guilde ne peut jamais contenir plus d'une carte Joker.

Les cartes Joker ne peuvent jamais former une Guilde.

Dans le cas où une carte Joker ne peut être placée, défaussez-la.

Score

Chaque joueur compte ses Points de Victoire par Guilde selon le TABLEAU ci-dessous et comme indiqué sur les cartes de Score.

CARTES	POINTS DE VICTOIRE
1 Symbole de Guilde	1
2 Symboles de Guilde Identiques	3
3 Symboles de Guilde Identiques	6
4 Symboles de Guilde Identiques	-1
5 Symboles de Guilde Identiques	-3
6 Symboles de Guilde Identiques	-6
7 Symboles de Guilde Identiques	10
8 Symboles de Guilde Identiques	15

Ensuite, chaque joueur ajoute et/ou soustrait des points pour les cartes Neutres, Bonus et les cartes Pot-de-Vin qu'il aura récolté, selon le tableau ci-dessous .

CARTES	POINTS DE VICTOIRE
1 Carte Pot-de-Vin	-1
2 Cartes Pot-de-Vin	-3
3 Cartes Pot-de-Vin	-6
4 Cartes Pot-de-Vin	10

Enfin, ajoutez 1 Point de Victoire par jeton **"Dessous-de-Table"** ajouté aux Guildes.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant amassé le plus de cartes sera déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant le plus de jetons **"Pot-de-Vin"** sera vainqueur. En cas d'impossibilité à départager les joueurs à égalité alors la victoire sera partagée.

Le Jeu En Équipe

(recommandé pour un jeu à 4 joueurs expérimentés ou plus)

Dans un jeu à 4 joueurs on forme 2 équipes. Dans un jeu à 6 joueurs on forme 3 équipes.

Les joueurs prennent place autour de la table afin que chaque équipe joue en alternance *(2 joueurs de la même équipe ne doivent donc pas se trouver côte à côte).*

Le vainqueur de la manche précédente prend les cartes et les garde dans sa propre zone de jeu. On ne peut pas ajouter de cartes à la zone de jeu de son équipier.

À la fin du jeu, si plusieurs membres d'une même équipe possèdent la même colonne Guilde, seule celle ayant avec le moins de symboles sera prise en compte pour le comptage des points. Les cartes Joker seront ajoutées après que l'on sache quelle colonne est prise en compte.

***Score de l'équipe* = +1 +3 +1 -3 +6 +2 = 10**

Les règles complémentaires comme le comptage des points à la fin du jeu sont identiques à celles du jeu classique.

Partie à 6 Joueurs

Dans une partie à 6 joueurs, on forme 3 équipes.
Déterminez au hasard qui sera le Premier Joueur pendant la préparation du jeu.

Mélangez les 52 cartes Personnage et donnez-en 8 aux 3 premiers joueurs de la première manche et 9 cartes au reste des joueurs.

Placez la carte restante, sans la regarder, au milieu de la table pour former la Pile d'Atouts.

Chaque joueur reçoit 4 jetons **«Dessous-de-Table».**

Les 3 joueurs qui ont reçu 9 cartes regardent leur main et choisissent secrètement une carte à ajouter à la Pile d'Atouts.

Mélangez la Pile d'Atouts et retournez la première carte. Celle-ci sera l'Atout pour la première manche.

Le joueur qui remporte la manche prend toutes les cartes jouées, y compris celle qu'il a joué lui-même, mais exceptée la carte d'Atout. Cette carte reste au milieu de la table. Retournez la prochaine carte de la pile d'Atouts et mettez-la sur le dessus de la pile. Cette carte est l'Atout pour la nouvelle manche.

Quand la Pile d'Atouts est épuisée, toutes les cartes d'Atouts sont mélangées pour former une nouvelle pile d'Atouts. Ceci arrivera au début de la cinquième et neuvième manche.

La partie se termine quand la Pile d'Atouts est épuisée pour la troisième fois, c'est-à-dire après 12 manches.

Les règles pour la fin du jeu et pour le comptage des points restent les mêmes que pour une partie pour 4 joueurs.

Crédits

Auteur : Warny Marcano and Fel Barros
Illustrateur : Weberson Santiago
Graphismes : Luis Francisco
Traduction & Rédaction : Board Game Circus, Steven De Tavernier, Julien Charbonnier

Éditeur : ThunderGryph Games
Chef de Projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Maquette : Erick Rafael Tosco
Graphismes : Daniel Oswaldo Tosco
Coordinateur de Projet : José David Ortega
Site Internet : www.thundergryph.com

© 2017 ThunderGryph Games & Mandala Jogos.
Tous les droits sont réservés.